



# SuperCars

## ● Desarrollo de videojuego para dispositivos móviles

Julián Jiménez González

EI 14/15 - 010

Tutores:

Alma María Gómez Rodríguez

David Ramos Valcárcel

## ● Índice

- 1. Introducción
- 2. Proceso de desarrollo y planificación temporal
- 3. Análisis y diseño
- 4. Detalles de implementación
- 5. Conclusiones

# ○ 1. Introducción

## 1. Introducción



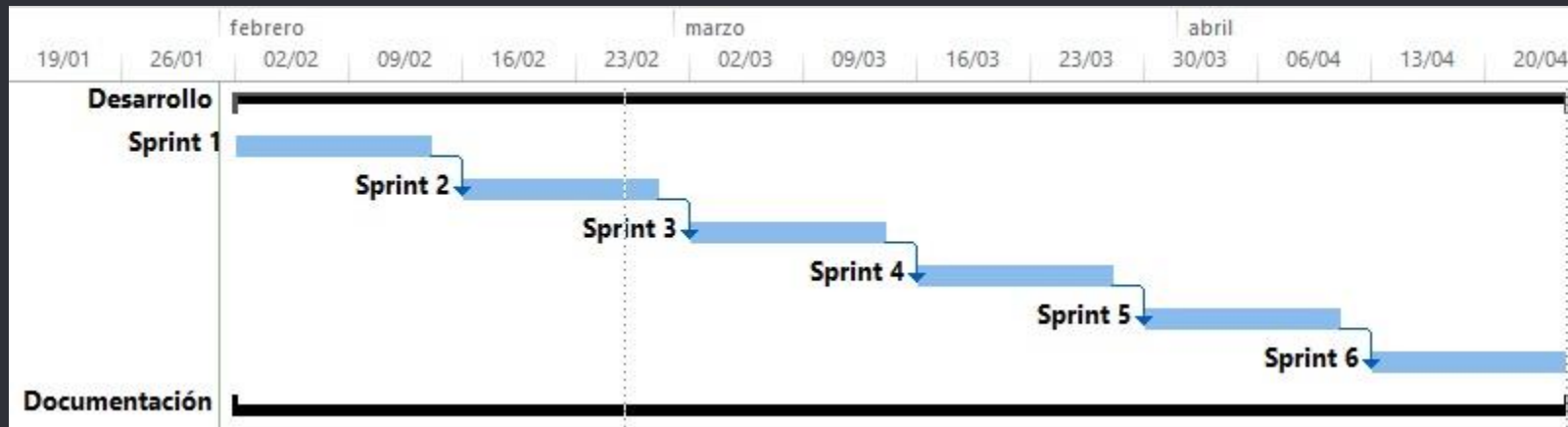
## ○ 2. Proceso de desarrollo y planificación temporal

## ● 2.1 Proceso de desarrollo

- Ágil
- Basado en Sprints
- Iterativo e Incremental

## ● 2.2 División en Sprints

- Sprint 1. Implementación de los controles del vehículo.
- Sprint 2. Adición de circuito y colisiones.
- Sprint 3. Creación de menús.
- Sprint 4. Incorporación de contrincantes.
- Sprint 5. Modificaciones del vehículo.
- Sprint 6. Mejoras y pruebas globales.



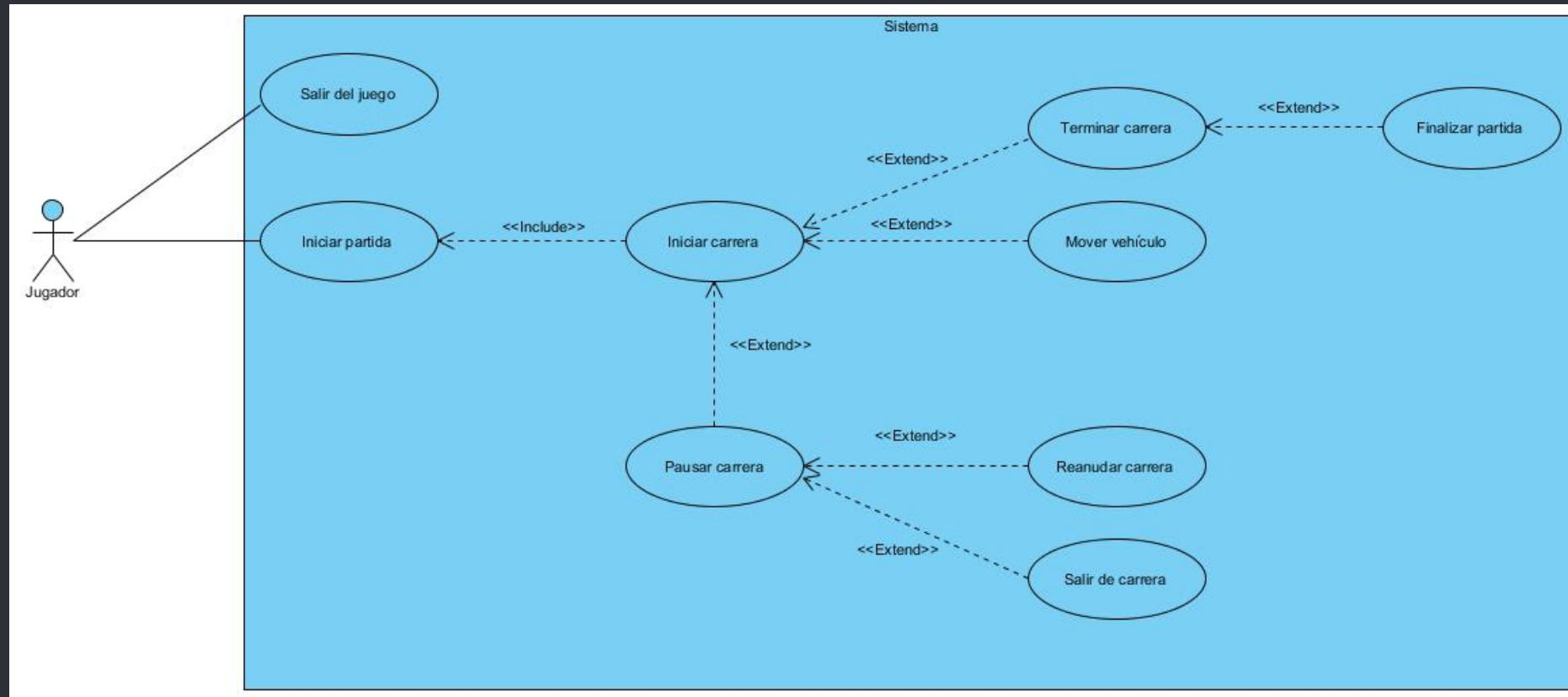
## ● 2.3 Reparto temporal real

Fase	Reparto temporal (horas)
Sprint 1	87,27
Sprint 2	42,65
Sprint 3	44,52
Sprint 4	48,44
Sprint 5	47,57
Sprint 6	29,55
Total	300,00

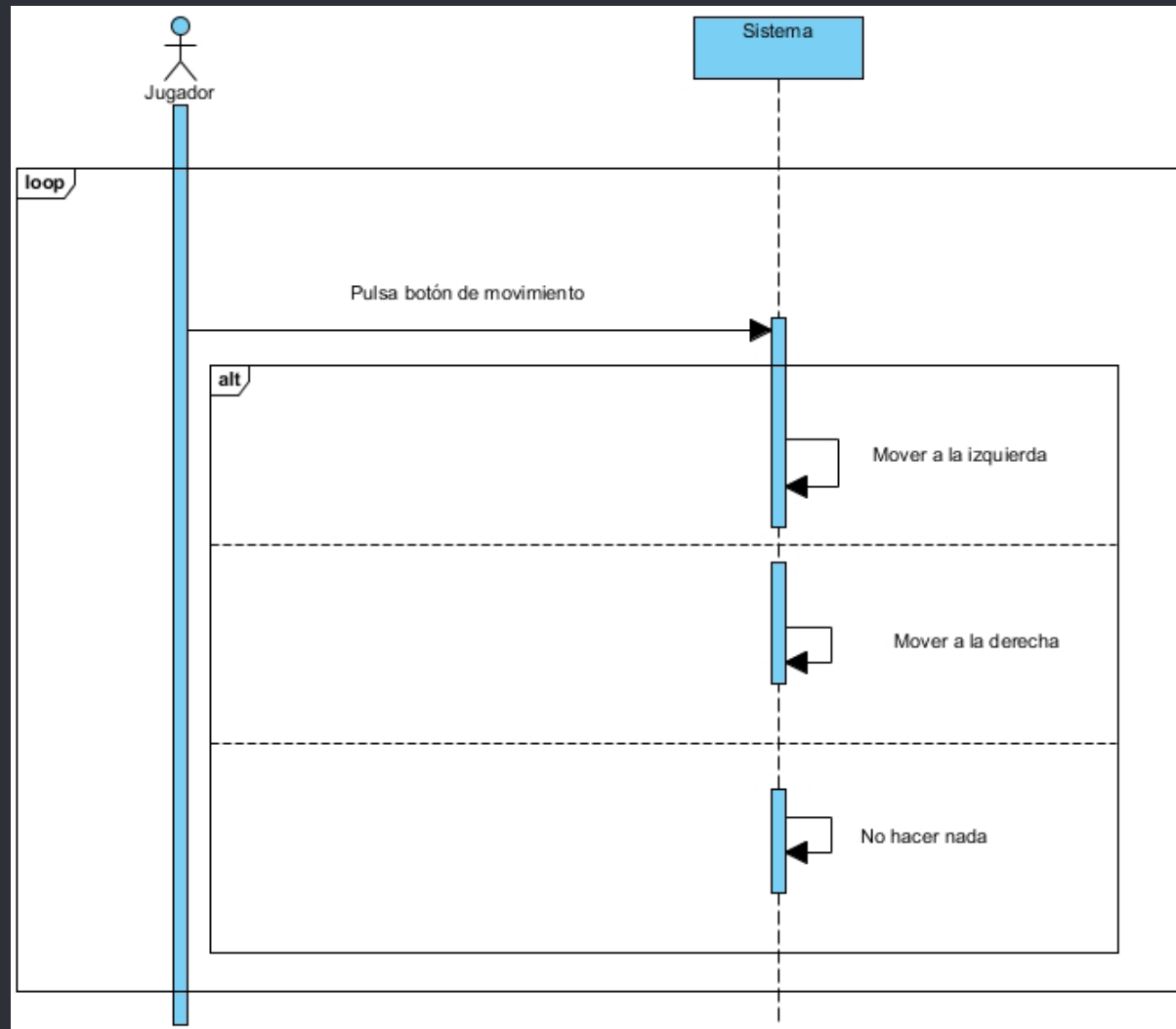


# 3. *Análisis y Diseño*

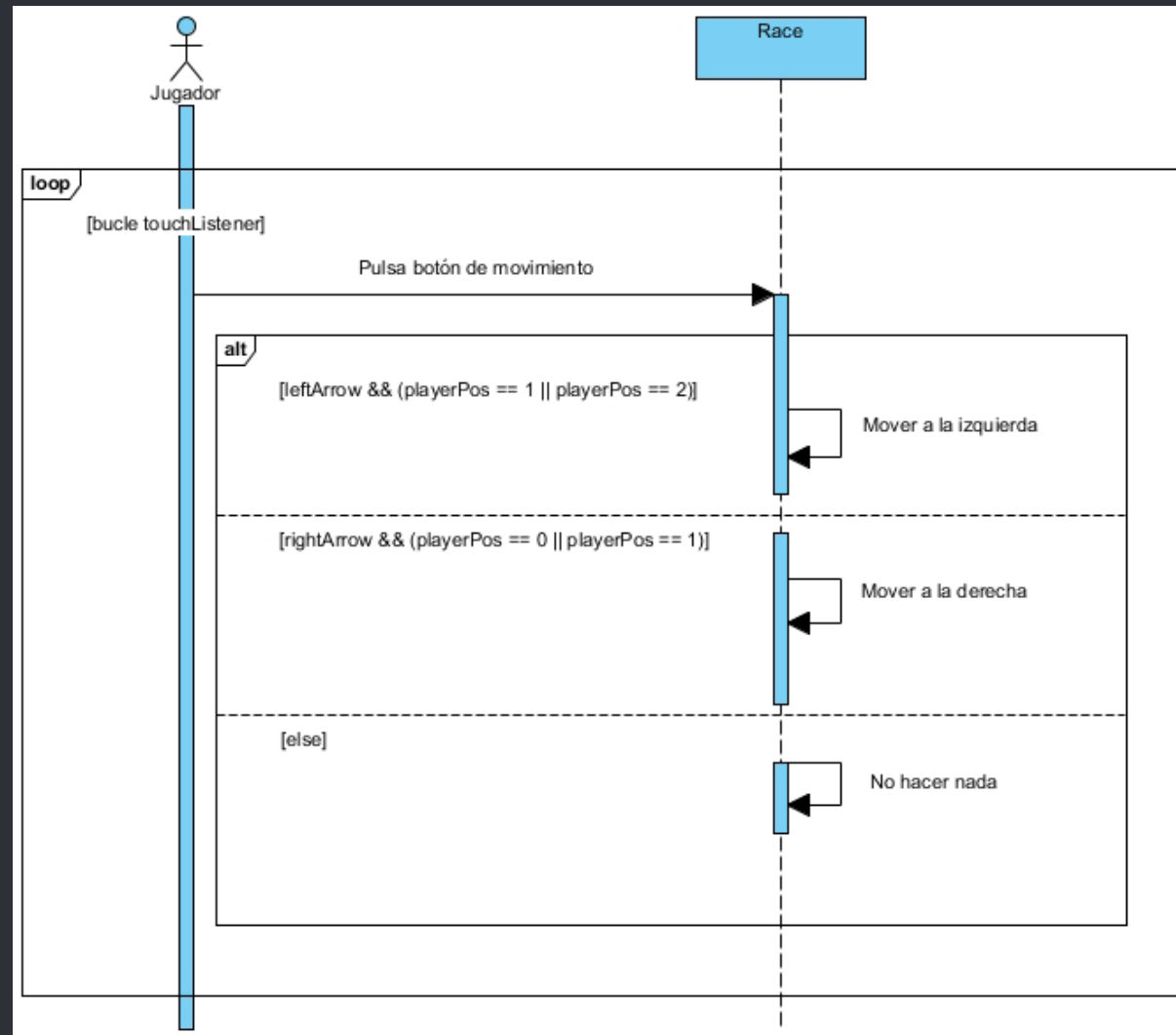
## 3.1 Casos de Uso



### 3.2 Diagrama de Secuencia: Mover vehículo



### 3.3 Diagrama de Secuencia del Sistema: Mover vehículo



## 4. Detalles de implementación

## 4.1 Sprites: manipulación



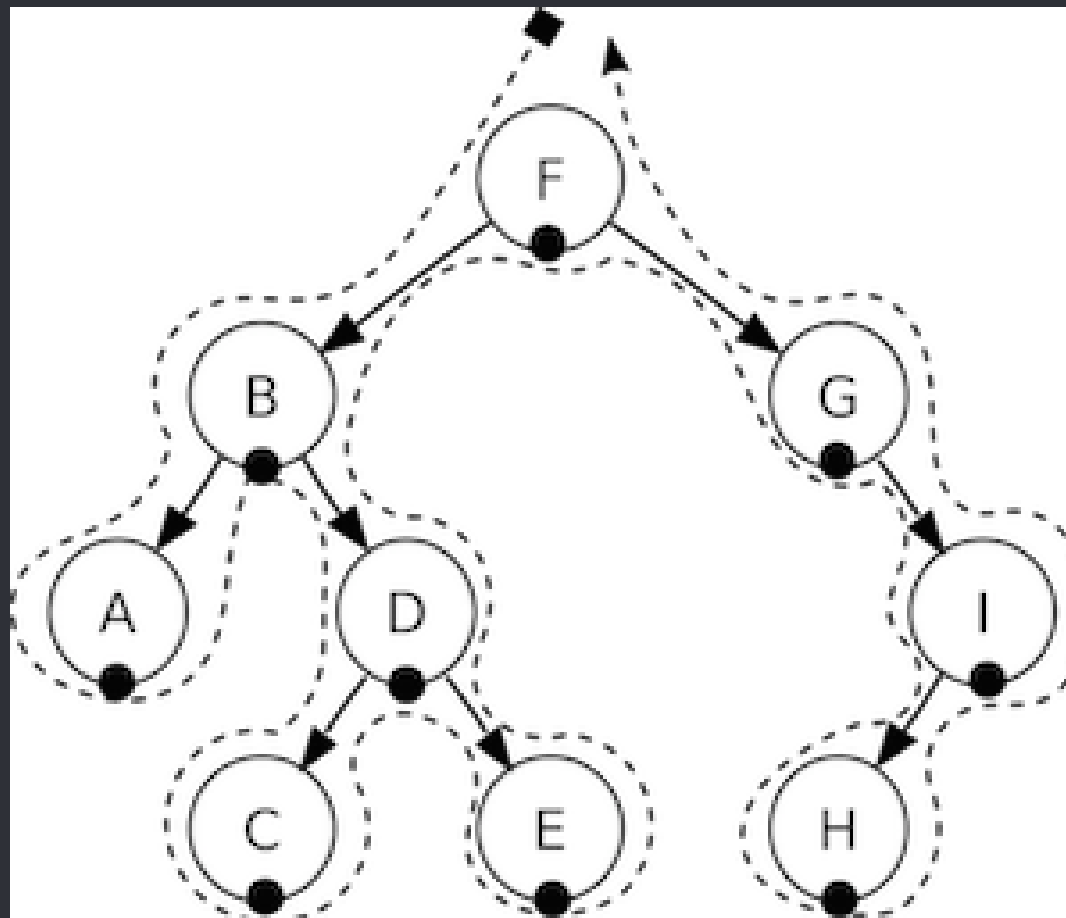
AnchorPoint

```
auto moveRight = MoveBy::create(0.25, Vec2(100, 0));  
_player->runAction(moveRight);
```



```
_player->setRotation(90.0f);
```

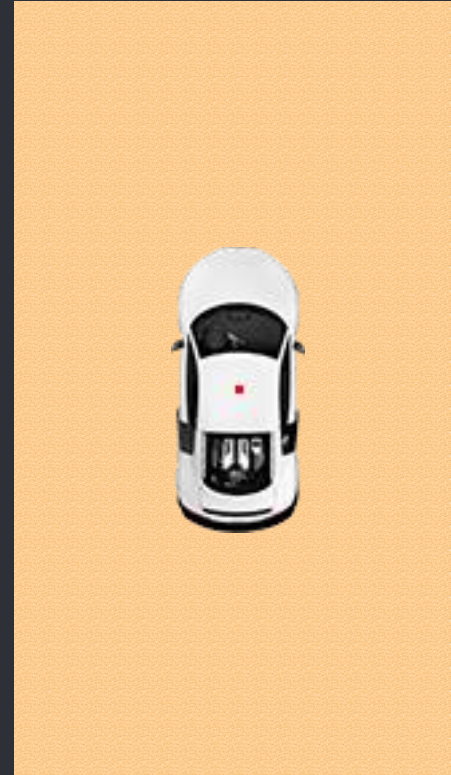
## 4.1 Sprites: renderizado



## ● 4.1 Sprites: renderizado

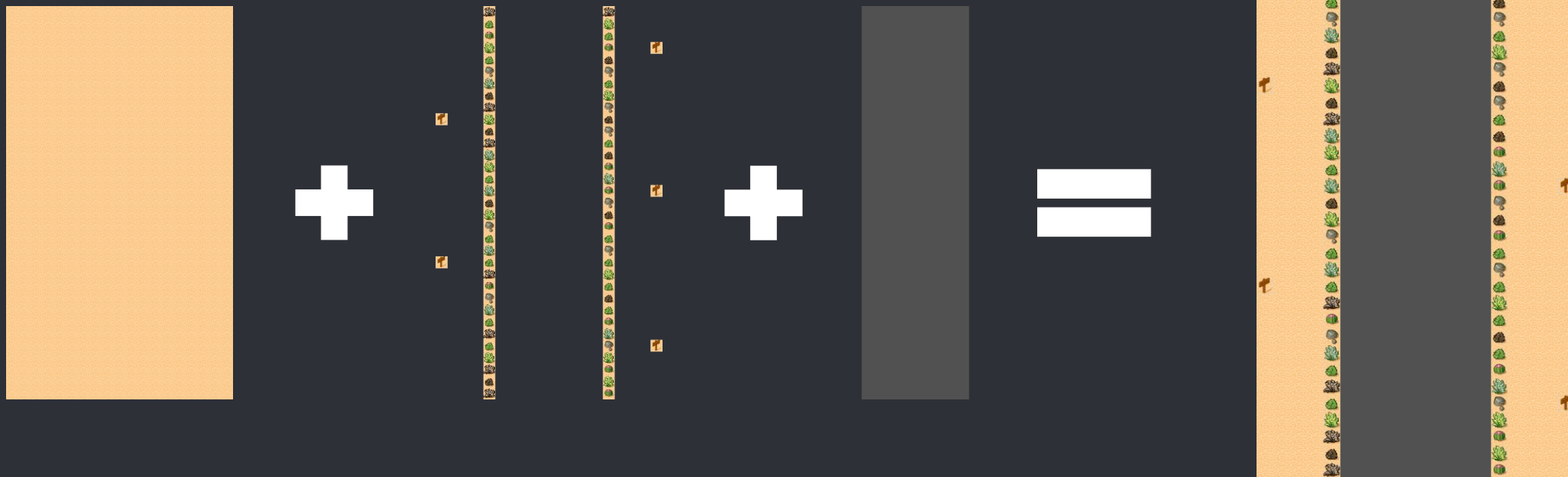
```
Auto background = Sprite::create("bg.png");  
this->addChild(background);
```

```
auto car = Sprite::create("car.png");  
this->addChild(car);
```

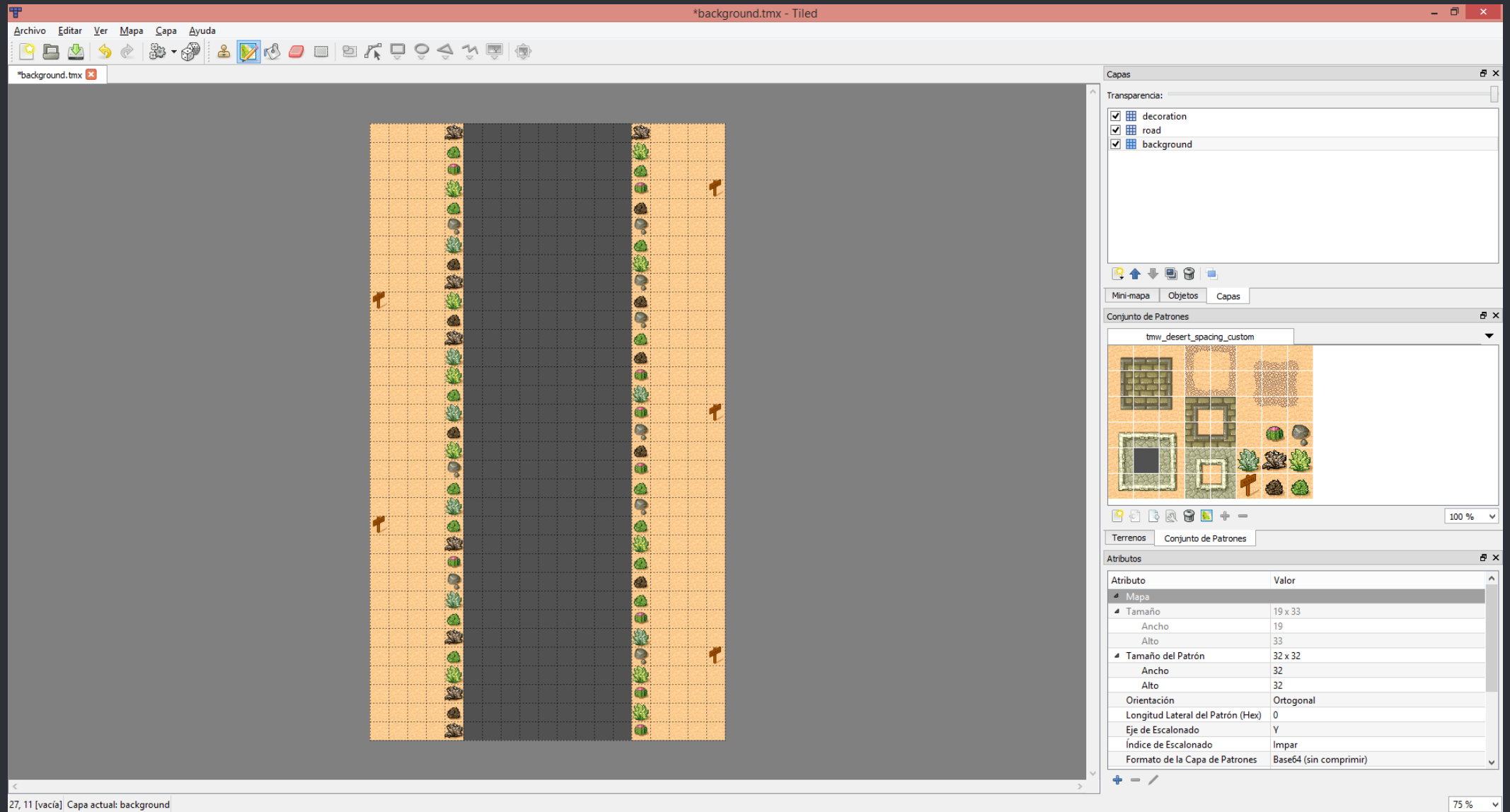




## 4.2 Mapa TMX



## 4.2 Mapa TMX



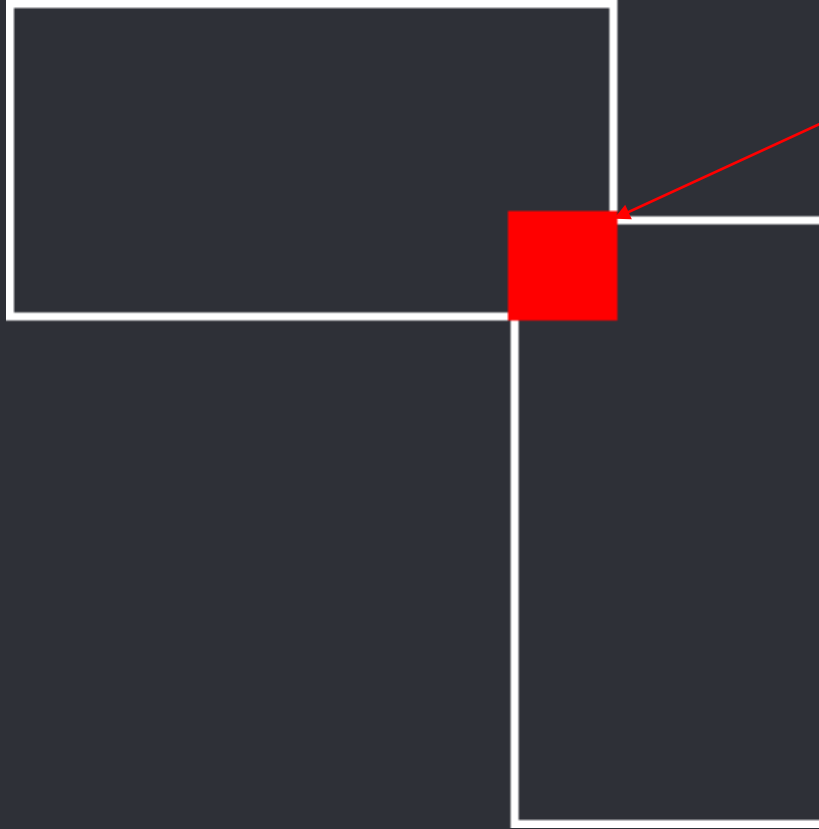


## ● 4.3 Métodos con ejecución programada

## ● 4.4 Colisiones



BoundingBox



Colisión

## ○ **5. Conclusiones**

**GRACIAS**